

# “Pescando” un Bingo de Lectura

## Propósito:

El programa incentivo de Lectura de Fisher para los grados 3-5.

Para todos los estudiantes en grados 3-5, el propósito del programa de Bingo de Lectura es para animar leyendo independiente en diferentes géneros mientras mantener la responsabilidad de completar la actividad. Los libros necesitan ser del nivel del estudiante y/o un poco más avanzados.

Después de leer cada libro, se encuentra una lista de actividades que el estudiante puede escoger. Las conexiones son variadas y se pueden escoger de lectura, escritura o tecnología. Los estudiantes deben de escoger la variedades de actividades que se tienen que completar. La maestra del salón podrá evaluar la completación de las actividades en las siguientes maneras:

¿ Se completó la actividad?

¿ Pudo el estudiante escribir un resume apropiado para el libro?

¿ Se completó la actividad con pulcritud?

¿ Fue la actividad de conexión Creativo?

## Objeto del Juego:

Cada vez que el estudiante termina de leer un libro de cada de uno de los géneros de la fila puede llenar esa fila de su tarjeta de Bingo después de completar una actividad de lectura/escritura o tecnología. Los libros deben de ser al nivel del estudiante o un poco más avanzado. Cuando el estudiante completa una fila (sea abajo, cruzar o diagonal), el nombre del estudiante será reportado a la biblioteca por la maestra del salón. Los estudiantes pueden continuar a leer y completar su tarjeta de bingo. Los estudiantes serán reconocidos en los anuncios de la mañana y serán reconocidos también en la pared de Lectura de Fisher. También recibirán un certificado y pueden escoger un premio de la caja de tesoros en la biblioteca.

El progreso de la clase será reconocido en la Pared del Programa Incentivo de Lectura de Fisher.

## Meta para el año:

15 libros mas las conexiones para el año escolar de 2007-2008.

Actividades de Conexiones	Tipos de libros apropiados con esta actividad.
1. Haciendo un cubierto de libro	Todos tipos de historias
2. Haciendo un pesebre móvil	Todos tipos de historias
3. Haciendo un diagrama	Todos tipos de historias
4. Haciendo un cartel que resume el libro	Todos tipos de historias
5. Haciendo una tira de cómic	Usa con historias que tiene un problema y solución
6. Haciendo un juego de la obra	Historias de Ficción
7. Haciendo una línea cronológica o evento de orden	Ficción de libros de historia, No-Ficticio, cuentos que contienen fechas
8. Crear un proyecto tu mismo	Todos tipos de historias
Actividades de Conexiones en Línea	
<u>Cubo-Bio</u> El estudiante puede usar esto para escribir información de una persona de cual este leyendo, y doblar el papel en un cubo.	Biografía, autobiográfico, Personaje de un cuento
<u>Cubo-Misterioso</u> - El estudiante escribirá una respuesta para el libro que leyo, luego doblar y crear un cubo misterioso.	Historia Misteriosa
<u>Tarjeta de Comercio de un Personaje</u> - El estudiante hará una tarjeta de comercio de un personaje de su libro.	Todos tipos de historias
<u>Rompecabezas</u> – Crear un rompecabezas para su libro.	Todos tipos de historias
<u>Libro sin grampas</u> – El estudiante escribirá la información en cada hoja y seguir las direcciones para doblar.	Todos tipos de historias
<u>Línea Cronológicas</u> – El estudiante puede demostrar una línea cronológica para los eventos de su libro.	Todos tipos de historias que contienen fechas y tiempos.